



Universidade de Brasília

Faculdade de Comunicação

Comunicação Social

Professor orientador: Selma Oliveira

Hatsune Miku: A primeira voz do futuro

Catarina Veríssimo de Sena

Brasília-DF, Novembro de 2013



Universidade de Brasília

Faculdade de Comunicação

Comunicação Social

Professor orientador: Selma Oliveira

Hatsune Miku: A primeira voz do futuro

Catarina Veríssimo de Sena

Monografia apresentada ao Curso de Comunicação Social, habilitação em Publicidade e Propaganda, da Faculdade de Comunicação, Universidade de Brasília, como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social.

Brasília-DF, Novembro de 2013



Universidade de Brasília

Faculdade de Comunicação

Comunicação Social

Professor orientador: Selma Oliveira

Membros da banca examinadora

1. Professora Selma Oliveira
2. Professor Luciano Mendes
3. Professor Wagner Rizzo
4. Suplente: Professor Gustavo de Castro

Resumo: Este projeto tem como objetivo descrever o fenômeno referente a personagem Hatsune Miku, criada para um programa de sintetização de voz, VOCALOID, que foi além do objetivo primeiro de sua criação. Primeiramente, foi realizada uma breve descrição do que é VOCALOID e de quem é Hatsune Miku. A seguir, foram analisados 6 vídeos feitos por fãs da personagem contendo a mesma, disponibilizados no site de compartilhamento de vídeos Youtube. Também foi analisada a gravação de um show holográfico realizado com a imagem da personagem. A participação dos fãs e como eles se apropriaram da personalidade e imagem de Hatsune Miku para criar seus vídeos são os elementos principais desta análise.

Palavras-chave: Comunicação, personagem, Hatsune Miku, VOCALOID, cultura pop

Lista de ilustrações

- Figura 1: Ilustração da personagem Mew (p. 11)
- Figura 2: Versões VOCALOID Leon, Lola e Miriam e personagens Meiko e Kaito (p. 12)
- Figura 3: Personagens Kagamine Rin, Kagamine Len e Megurine Luka (p. 13)
- Figura 4: Personagem Nekomura Iroha (p. 14)
- Figura 5 – Ilustração original da personagem Hatsune Miku (p. 15)
- Figura 6 – Cosplayers da personagem Hatsune Miku (p. 18)
- Figura 7 – Exemplo de produto da personagem Hatsune Miku (p. 18)
- Figura 8: Cena do videoclipe Levan Polka (p. 21)
- Figura 9 – Cena do videoclipe “World is Mine” de Hatsune Miku (p. 22)
- Figura 10: Cena do videoclipe “World is mine” (p. 23)
- Figura 11: Cena do videoclipe “World is Mine” (p. 23)
- Figura 12 – Cena do videoclipe “World is Mine” de Hatsune Miku (p. 24)
- Figura 13: Cena do videoclipe “World is mine” (p. 25)
- Figura 14: Cena do videoclipe “Cendrillon” (p. 27)
- Figura 15: Cena do videoclipe “Cendrillon” (p. 28)
- Figura 16: Cena do videoclipe “Cendrillon” (p. 29)
- Figura 17 – Cena do videoclipe “Popipo” de Hatsune Miku (p. 30)
- Figura 18: Cena do videoclipe “Popipo” (p. 31)
- Figura 19: Cena do videoclipe “Popipo” (p. 31)
- Figura 20: Cena do videoclipe de “Yandere Miku scissoroid” (p. 33)
- Figura 21: Cena do videoclipe de “Yandere Miku scissoroid” (p. 34)
- Figura 22: Cena do videoclipe de “Yandere Miku scissoroid” (p. 34)
- Figura 23: Cena do videoclipe “Reboot” (p. 36)
- Figura 24: Cena do videoclipe “Reboot” (p. 37)
- Figura 25: Cena do videoclipe “Reboot” (p. 37)
- Figura 26: Cena do videoclipe “Reboot” (p. 38)
- Figura 27: Começo do show de Hatsune Miku em Sapporo (p. 41)

Sumário

Capítulo 1 – Introdução

- 1.1 Introdução
- 1.2 Tema
- 1.3 Problema de pesquisa
- 1.4 Justificativa
- 1.5 Objetivo Geral
- 1.6 Objetivos Específicos
- 1.7 Metodologia
- 1.8 Referencial Teórico

Capítulo 2 – Personagem

Capítulo 3 – O que é VOCALOID?

Capítulo 4 – Quem é Hatsune Miku?

Capítulo 5 – Análise dos videoclipes da personagem Hatsune Miku

- 5.1 Levan Polka
- 5.2 World is Mine
- 5.3 Cendrillon
- 5.4 Popipo
- 5.5 Yandere Miku scissorsroid
- 5.6 Reboot
- 5.7 Comparação da análise dos videoclipes

Capítulo 6 – Análise de um show da personagem Hatsune Miku

Capítulo 7 – Conclusões

Bibliografia

Glossário

Capítulo 1 - Introdução

1.1 - Introdução:

Desde a década de 1980, quando os computadores começaram a ficar mais populares, há uma preocupação em utilizar os recursos da tecnologia para, entre outras coisas, contar histórias. Uma das primeiras iniciativas nesse sentido foi o filme “Tron”, de 1982, que conta a história de um homem que entra em um videogame que ele mesmo criou. Bem antes de Hatsune Miku, em 1984, surgiu Max Headroom, o primeiro apresentador de TV criado através de computação gráfica. Outro exemplo é a revista em quadrinho do personagem Homem de Ferro, intitulada “Crash”, da editora Marvel. Essa revista, publicada em 1988, foi totalmente feita com computação gráfica. Ainda em 1988, o filme “Roger Rabbit” estréia. Este filme une animação e atores de verdade, personagens de desenho e atores interagem entre si através da técnica da computação gráfica. Em 1998, na Inglaterra, aparece a banda Gorillaz, cujos músicos escolhem exibir personagens de desenho animado ao invés de mostrar seus rostos para as câmeras.

Nesse contexto, surge a personagem Hatsune Miku, em 2007 no Japão. Essa personagem foi criada para um programa de sintetização de voz, o Vocaloid. Não foi a primeira a ser desenvolvida para o produto, porém, as proporções de seu sucesso não foram vistas antes com os demais personagens. Os fãs imediatamente apropriaram-se da imagem da personagem e da ferramenta que tinham em mãos para criar músicas e videoclipes estrelando Hatsune Miku. O sucesso foi tamanho que, em 2012, a empresa detentora dos direitos da personagem, Crypton Media, abriu as imagens originais de Hatsune Miku para uso com a licença Commons Creative, que permite a distribuição e uso das respectivas imagens.

Estudar esse fenômeno é de grande relevância nos tempos de hoje, nos quais não é mais preciso ter carne e osso para fazer um show em frente a milhares de pessoas. Além disso, a essência colaborativa dos trabalhos de Hatsune Miku transgride os conceitos de receptor e transmissor.

1.2 - Tema: A trajetória da personagem Hatsune Miku

1.3 - Problema de pesquisa: Como se deu a trajetória da personagem Hatsune Miku e como foi apropriada pelos fãs

1.4 - Justificativa: A personagem Hatsune Miku foi criada para vender um programa de sintetização de voz japonês, mas extrapolou esse objetivo inicial e foi transformada em uma verdadeira diva virtual e sua imagem foi até utilizada em uma propaganda de carro nos Estados Unidos. O caso Hatsune Miku é novo e merece ser objeto de estudo pois trata-se de uma personagem cujo sucesso extrapolou seu produto original. Os fãs apropriaram-se de sua imagem e do programa de sintetização de voz para fazer criações originais. Hatsune Miku ganhou até um show em 3D, com músicas de sucesso da diva compostas por seus fãs. A colaboração dos fãs na construção dessa personagem é um fenômeno que talvez não fosse possível se não vivessemos na era da internet. A preocupação com a utilização da computação gráfica encontra um de seus ápices ao utilizar uma tecnologia antiga, o holograma, para dar vida a uma personagem que só existe na internet e na imaginação dos fãs.

1.5 - Objetivo geral: Compreender como se deu a criação da personagem Hatsune Miku e o processo de apropriação da personagem pelos fãs.

1.6 - Objetivos específicos:

Descrever e verificar como a personagem surgiu.

Analisar os videoclipes feitos por fãs da personagem e gravações de seus shows.

1.7 - Metodologia:

Este trabalho trata-se primeiramente de uma pesquisa exploratória dos aspectos referentes a personagem e a apropriação que os fãs fazem da mesma. Trata-se também de uma pesquisa descritiva, por ter como objetivo descrever como a personagem surgiu e descrever e explicar os videoclipes feitos pelos fãs, além dos shows realizados pela

personagem. Ao tentar compreender esses vídeos, a pesquisa também adquire um caráter qualitativo.

Neste trabalho, será verificado e descrito como surgiu a personagem Hatsune Miku. A seguir, serão analisados 6 vídeos da personagem selecionados segundo o critério de narrativa presente e contada a partir desses vídeos, visando fazer uma leitura de como o autor do vídeo se apropriou da imagem da personagem para construção do mesmo e como se deu a evolução da imagem da personagem desde sua criação. Por último, será analisada uma gravação de um show holográfico realizado com a imagem da personagem, como foram utilizadas as músicas feitas pelos fãs e como a própria personagem foi retratada e utilizada para a produção desses shows.

Como ferramenta de análise dos vídeos, serão utilizados o livro “A personagem”, de Beth Brait e o capítulo “Personagem” do livro “Da criação ao roteiro” de Doc Comparato. Serão utilizados os conceitos presentes no livro de Beth Brait para definir como Hatsune Miku e os outros personagens de cada vídeo se relacionaram na trama, como protagonista, codjuvante, antagonista, componentes dramáticos. Em “Da criação ao roteiro”, Doc Comparato diz que personagem e história tem uma forte interação, que deve ser considerada ao se construir ambos. Também diz que o que a personagem sente, ela demonstra em ações e o que a personagem pensa, demonstra em falas, então, esse princípio será utilizado para fazer a leitura de como Hatsune Miku pensa e sente em cada vídeo.

Referencial Teórico:

Na área da Comunicação, este trabalho tem como referência o capítulo “Reflexões sobre a personagem” do livro “Do argumento ao roteiro” de Doc Comparato. Este é um trabalho interdisciplinar que busca conceitos da Literatura para tratar do tema, por isso, o livro “A personagem”, de Beth Brait também será utilizado como referência ao decorrer deste trabalho.

Capítulo 2 – Personagem

Os personagens estão presentes desde o princípio da humanidade, quando os humanos primitivos contavam histórias para narrar como o sol, a lua, a terra surgiram. Para tratar desse assunto neste trabalho, foram escolhidos o livro “A Personagem”, de Beth Brait e o capítulo “Reflexões sobre a personagem” do livro “Da criação ao roteiro”, de Doc Comparato.

Em “Da criação ao roteiro”, Doc Comparato diz que o protagonista se cria segundo a história que é narrada. São as situações pelas quais ele passa que moldam sua personalidade e não o contrário. De acordo com o autor, personagem e história vivem uma interação constante, que não acaba.

Doc Comparato também defende que o personagem pensa e sente. Pensar e sentir é, em uma obra audiovisual, falar e atuar. Quando o personagem pensa, ele fala e quando ele sente, ele age. Seu sentir é retratado a partir de seu comportamento perante a ação. Por exemplo, quando ele ama alguém, ele o beija, pois não temos como adentrar em sua mente enquanto este está sendo exibido em uma tela.

Sobre a construção de um personagem, Doc Comparato destaca que “A complexidade de uma personagem e suas contradições têm de se manifestar para que seja verossímil, real” (COMPARATO, Doc. Da criação ao roteiro, p. 128, 1995). A personagem deve ser autêntica e levar o expectador a acreditar em sua verossimilidade. Se esta for muito absurda, isso levará a descrença do espectador, que não será capaz de se identificar com a mesma. Outro aspecto importante acerca do tema destacado por Doc Comparato é que a personagem não deve ser imutável, ela deve ser dinâmica, assim como os humanos são e evoluir com a trama. É importante que o público se identifique com a personagem.

Esse aspecto da identificação é bastante citado no livro de Beth Brait. Para ela, o fato de um personagem existir apenas em papel não impede a diminuição da distância entre este e o leitor, que se identifica tanto com o personagem que passe a acreditar em sua existência. Beth Brait cita o caso do famoso detetive Sherlock Holmes. O número de sua suposta casa na rua Baker Street, em Londres, não existe, mas os fãs do icônico detetive continuam indo até a rua e procurando a tal casa.

Beth Brait caracteriza os diversos tipos de personagens de acordo com a narrativa. Dessas denominações, destacam-se para este trabalho o codjuvante, o antagonista e protagonista. Como protagonista, Beth Brait define que é o personagem principal, que está em primeiro plano na narrativa. Ela define como codjuvante aquele personagem que está ao lado do protagonista ou do antagonista. E como antagonista, Beth Brait coloca aqueles personagens que estão contra o protagonista, o antagonista é seu opositor.

A personagem não existe de verdade, ela reside nos diferentes meios de se contar uma narrativa. Porém, ela também possui uma existência própria, pensa e sente, age de acordo com seus próprios sentimentos. Uma personagem não reflete os pensamentos e falas do autor que a cria, depois que esta foi criada, passa a existir sozinha. Por isso mesmo, fãs de todos os tipos de personagens apaixonam-se por elas, sentem o que estão sentindo, identificam-se. Com o caso Hatsune Miku não é diferente.

Capítulo 3 – O que é VOCALOID?

VOCALOID é um programa de sintetização de voz com tecnologia desenvolvida pela Yamaha, que, por sua vez, licencia essa tecnologia para outras empresas que desenvolvem as vozes e os personagens de cada versão do produto. Existem 3 versões dessa tecnologia: VOCALOID 1, VOCALOID 2 e VOCALOID 3. Ao todo, foram lançadas pelas diferentes empresas que obtiveram a licença do programa 49 versões do mesmo, totalizando 25 personagens existentes até o presente momento. Algumas das versões do produto contém apenas variações das vozes de personagens já lançadas previamente.

Cada versão do produto VOCALOID funciona como uma biblioteca de sons, permitindo que o usuário do programa possa compor suas próprias músicas ou fazer versões de músicas já existentes com os mesmos. Esses sons são adquiridos através da captação de sons base da voz de pessoas específicas para cada versão. Em alguns casos, são cantores com carreiras estabelecidas, como foi o caso da personagem Mew (figura 1), cuja voz foi baseada na cantora Miu Sakamoto, detentora de 4 álbuns próprios no Japão.



Figura 1: Ilustração da personagem Mew

Fonte: <http://www.vocaloid.com/en/lineup/vocaloid3/mew.html>

Para acompanhar essas vozes, em geral, é desenvolvido um personagem para cada produto. Para este personagem, são criados uma identidade visual, personalidade, hobbies e tipos de música favoritos, pela empresa que os desenvolveu e presentes em pequenas fichas disponíveis na internet. Esses personagens são utilizados como sinônimos da versão do produto a que foram desenvolvidos. Há, porém, algumas versões que possuem apenas uma voz sintetizada, que não é atribuída a nenhum personagem.

As primeiras versões do produto foram lançadas em 2004. Foram 3 versões na língua inglesa, pela empresa Zero-G (Leon, Lola e Miriam, figura 2) e uma na língua japonesa pela empresa Crypton Future Media, Inc (Meiko, figura 2). Em 2006, a Crypton Future lançou seu segundo personagem desenvolvido para a língua japonesa, Kaito (figura 2), que também foi o último da versão VOCALOID 1.



Figura 2: Personagens Meiko e Kaito e versões VOCALOID Leon, Lola e Miriam

Fonte: <http://www.vocaloid.com/en/lineup/vocaloid1/>

Estreando a segunda versão de VOCALOID, em 2007, está a personagem Sweet Ann, que canta em inglês, da empresa PowerFX. No mesmo ano, a Crypton Future lançou a primeira versão da personagem Hatsune Miku, tratada neste trabalho. Ainda em 2007, a empresa lançou mais um produto, que, diferente dos outros, possui dois personagens: Kagamine Rin e Kagamine Len (figura 3), uma menina e um menino, irmãos gêmeos. O último produto lançado pela Crypton Future foi em 2009, com a personagem Megurine Luka (figura 3), que foi a primeira a possuir tanto a língua japonesa quanto a inglesa. VOCALOID 2 e Hatsune Miku foram responsáveis pelo grande aumento no sucesso do software. Depois disso, o número de personagens e versões do programa cresceu consideravelmente.



Figura 3: Personagens Kagamine Rin, Kagamine Len e Megurine Luka

Fonte: <http://www.vocaloid.com/>

De 2008 a 2010, a empresa Zero-G, responsável pelos primeiros produtos de VOCALOID lançados, desenvolveu mais três personagens, todos em inglês: Prima, Sonika e Tonio. A Sanrio, empresa detentora da personagem Hello Kitty, também teve uma versão do programa: a personagem Nekomura Iroha (figura 4), uma garota com capuz de orelhas de gato e auto-falantes nas mãos.



Figura 4: Personagem Nekomura Iroha

Fonte: <http://www.vocaloid.com/>

O termo “Vocaloid” também é utilizado pelos fãs para designar os personagens em si. Sendo assim, quando se diz, por exemplo, a Vocaloid Megurine Luka, refere-se a personagem Megurine Luka, sua aparência, voz e personalidade.

Os fãs de determinados personagens criam suas músicas utilizando as vozes destes personagens e criam videoclipes utilizando a imagem destes e os disponibilizam na internet. A maioria desses videoclipes são colocados originalmente no site japonês de compartilhamento de videoclipes Nico Nico Douga. Posteriormente, os próprios fãs os disponibilizam também no Youtube. Os videoclipes criados pelos fãs em geral são feitos a partir de desenhos e animações feitos pelos mesmos ou de um software que possui modelos 3D pré-definidos, ou editados pelo usuário do mesmo, chamado MMD (Miku Miku Dance), que permite que seja feita animação desses modelos facilmente, mesmo para aqueles que não possuem conhecimentos de técnicas de animação.

Capítulo 4 – Quem é Hatsune Miku?

Hatsune Miku é a personagem mais popular de todas as versões lançadas de VOCALOID. De acordo com o site oficial da Crypton Future, na ficha da personagem, Hatsune Miku significa, em japonês, “a primeira voz do futuro”.

A aposta audaciosa da empresa na personagem deu certo. Ela vendeu mais de 50 mil unidades desde seu lançamento, em 2007. Possui um canal oficial no Youtube, no qual são postados vídeos e informações oficiais acerca da personagem. Ainda em 2007, ano de seu lançamento, o primeiro vídeo de Hatsune Miku feito por um fã apareceu no Youtube. É um vídeo simples, onde a cantora virtual aparece cantando uma música típica russa, Levan Polkka, e balançando um alho poró, fazendo expressões caricaturescas típicas do estilo de desenho japonês “anime”. Esse vídeo possui mais de 9 milhões de visualizações desde seu lançamento.

Existem várias versões de roupas diferentes da personagem, várias delas são oficiais, criadas para o jogo “Hatsune Miku: Project DIVA”, lançado em 2009, desenvolvido pela Sega e pela Crypton Future. Porém, um aspecto está sempre presente em suas diferentes versões de vestuário: o cabelo verde preso em maria-chiquinhas. Sua roupa original consiste em uma camisa sem mangas prateada, gravata verde, saia preta com detalhe verde, botas pretas longas, acessórios preto e rosa no cabelo e uma espécie de manga, desconectada da blusa, que possui botões, dando um visual futurístico a personagem (figura 5).



Figura 5 – Ilustração original da personagem Hatsune Miku

Fonte: Site oficial da empresa Crypton Future Inc.

A roupa de Hatsune Miku assemelha-se aos uniformes escolares japoneses. Esse tipo de vestuário está presente inclusive no imaginário erótico japonês, sendo comum inclusive em hentais (histórias em quadrinhos eróticas japonesas). Nos hentais, um tipo recorrente de personagem são as meninas colegiais de aparência inocente. Este aspecto de Hatsune Miku também pode ter sido um dos fatores que foram decisivos para o seu sucesso.

O sucesso da personagem foi tão grande que atualmente ela possui uma enorme variedade de produtos com sua imagem, foi garota propaganda do carro Corolla nos Estados Unidos, ganhou uma série de jogos de video game e foi realizada uma turnê pela Ásia de um show holográfico da personagem e de outros personagens famosos do VOCALOID (Kamine Rin/Len, Megurine Luka e outros).

Em Setembro de 2013, uma equipe da Hatsune Miku, organizada pela Crypton Future, participou de uma corrida de carros na Fuji International Speedway. A participação da equipe no evento contou com um carro todo envelopado com a temática da personagem e com garotas vestidas com a roupa da personagem.

Em março do mesmo ano, a pizzaria Domino's do Japão lançou o aplicativo para smartphones "Domino's app featuring Hatsune Miku". O aplicativo possui músicas e vídeos da personagem desenvolvidos por empregados da franquia e, ao pedir uma pizza por este aplicativo, ela chega em uma caixa especial que, ao se ativar uma função no aplicativo e apontar o celular na direção dela, o usuário assiste a um pequeno show com a personagem em seu celular, utilizando o local da caixa como palco.

Reconhecendo que o sucesso de Hatsune Miku deve-se em grande parte aos vídeos e músicas produzidos pelos fãs, em 2012, a Crypton Future mudou a licença das artes originais da personagem para a licença Creative Commons, que permite o uso, adaptação e criação baseada nestes.

Hatsune Miku impõe sua existência como algo que está além do objetivo de sua criação. Essa personagem criou vida própria nas mãos de seus fãs e passou a pertencer ao mundo real por meio de tecnologias diferentes, como o holograma. A personagem ganhou o status de diva virtual, devido a seu enorme sucesso e a toda a repercussão que ganhou, principalmente no Japão.

Em “Da criação ao roteiro”, Comparato diz que “A personagem pensa e sente, mas faz isso de maneira muito peculiar.” Hatsune Miku expõe seus pensamentos de maneira mais peculiar ainda, através da produção de músicas e vídeos de seus fãs. O que ela pensa e o que ela sente depende do que seus fãs querem que ela pense e sinta. A colaboração torna-se um elemento fundamental na construção da personagem. Ela não necessariamente vai apresentar a mesma personalidade e mesmo modo de agir em vídeos de autores diferentes.

Para atender a grande demanda dos fãs que querem ver sua ídola ou até mesmo levá-la para casa, existe uma grande variedade de produtos comercializados oficiais e não oficiais da personagem. Esses produtos vão desde bonecas de vários estilos diferentes a carros e motos. A Yamaha, empresa detentora da tecnologia do VOCALOID, fez um modelo de uma moto em homenagem a personagem. Outro exemplo são jogos estrelando Hatsune Miku para os consoles PSP e PSP Vita da empresa Sony. Também existem CDs e artbooks oficiais com músicas e ilustrações da personagem. A maioria destes produtos são de origem japonesa, como a personagem. Seu símbolo, um alho poró, também ganhou suas versões de produtos, como alhos poró de pelúcia e de neon. A versão em neon está presente nos shows realizados pela personagem, nos quais os fãs os seguram no alto.

Os fãs por vezes não querem apenas levar Hatsune Miku para casa, alguns querem se vestir como ela. Em eventos dedicados a cultura pop japonesa não é incomum encontrar “cosplayers” da personagem (figura 6), até mesmo no Brasil. “Cosplayers” são pessoas que se vestem como um personagem, capricham em suas roupas, adotando perucas da cor e estilo do cabelo do personagem, lentes de contato, e às vezes (não é obrigatório) se comportam como o personagem em questão.



Figura 6 – Cosplayers da personagem Hatsune Miku

Fonte: <http://wallgood.com/hatsune-miku-cosplay-wallpaper.html>

Como Beth Brait diz em seu livro “A personagem”, a personagem existe somente no papel (neste caso, na internet), porém, isso não impede que o leitor (neste caso, expectador) se aproxime dele e desenvolva uma profunda relação com o mesmo. Todas essas manifestações e frutos do sucesso de Hatsune Miku reforçam esse dito de Beth Brait que é verdadeiro mesmo não se tratando do âmbito da literatura.

Como pôde ser visto, Hatsune Miku virou um verdadeiro fenômeno cultural. Atrai diversos fãs, que criam músicas e vídeos com sua imagem, fez shows holográficos e tem sua imagem em vários tipos de produtos diferentes (figura 7).



Figura 7 – Exemplo de produto da personagem Hatsune Miku

Fonte: <http://www.konekoshouten.com.br/images/misc/figures/V/GSC96733.jpg>

Devido a seu sucesso, grandes marcas como a Honda e a pizzaria Domino's adotaram a personagem em campanhas publicitárias. Seu sucesso não se limita ao Japão, há uma grande quantidade de fãs ocidentais de Miku. A empresa Crypton Future, por esse motivo, fez uma versão oficial da personagem para os Estados Unidos, com desenho misturando o estilo anime com o estilo dos quadrinhos americanos. Sua presença no Youtube não se restringe aos videocliques com músicas criados pelos fãs, uma das personalidades da plataforma de compartilhamento de vídeos mais famosa nos Estados Unidos na área de maquiagem dedicou um videoclipe para ensinar como obter um visual inspirado na personagem. Além desse exemplo, um canal do Youtube dedicado a apresentar vídeos virais da internet para crianças, adolescentes e idosos que os mesmos ainda não tenham visto, para gravar suas reações, fez duas versões do programa com Hatsune Miku, uma com crianças e uma com os idosos.

A personagem possui um canal oficial no Youtube, no qual são colocados vídeos sobre novidades a cerca de Hatsune Miku. Neste canal, há músicas criadas pela Crypton Future com a voz de Hatsune Miku, partes de gravações dos shows da personagem e ações realizadas para a divulgação da personagem, como presença em festivais.

Capítulo 5 – Análise dos videoclipes da personagem Hatsune Miku

Neste capítulo, serão analisados seis videoclipes feitos por fãs estrelando a personagem Hatsune Miku. O critério utilizado para a escolha dos videoclipes foi a narrativa presente em cada um. Em “A personagem”, Beth Brait faz a colocação de que “é possível detectar numa narrativa as formas encontradas pelo escritor para dar forma, para caracterizar as personagens”. Embora nesse caso não haja um escritor, há quem criou o videoclipe e, portanto, a narrativa do mesmo. Sendo assim, a narrativa foi escolhida como critério com o objetivo de analisar como a personagem Hatsune Miku é representada nos videoclipes de diferentes autores. Além disso, também foi utilizado como critério de relevância dos videoclipes o número de visualizações nos videos colocados originalmente no youtube.

Os videoclipes escolhidos foram: “Levan Polka”, “World is Mine”, “Cendrillon” (neste, também está presente o personagem Kaito, do VOCALOID 1), “Yandere Miku scissorsroid” (que possui a presença de outra personagem do VOCALOID 2, Megurine Luka), “Reboot” (que também conta com a presença de outra personagem do VOCALOID 2, Megurine Luka) e “Popipo”.

5.1 Levan Polka

Levan Polka foi o primeiro videoclipe que um fã da personagem Hatsune Miku disponibilizou no site youtube. Está no ar desde 7 de setembro de 2007 e possui mais de 9 milhões e 600 mil visualizações até a realização deste trabalho.

Este é um videoclipe simples, em que Hatsune Miku aparece no estilo caricaturesco de anime chamado *chibi*. O estilo *chibi* é uma versão do anime em que o personagem possui cabeça bem maior que o corpo e é comumente usado em situações cômicas ou para ressaltar a fofura do personagem em algum momento da trama. No caso de Levan Polka, o estilo foi utilizado para destacar o aspecto cômico. Durante todo o videoclipe, Hatsune Miku balança um ramo de alho-poró no ritmo da música (figura 8).



Figura 8: Cena do videoclipe Levan Polka

Fonte: Youtube

O alho-poró está presente no dia-a-dia japonês, sendo um tempero comum na culinária típica do Japão. Essa é uma possível explicação para a presença deste item no videoclipe de “Levan Polka”. Devido a esse primeiro vídeo publicado com a personagem, o alho-poró acabou virando uma espécie de símbolo da personagem, presente em outros vídeos e em algumas bonecas oficiais de Hatsune Miku.

Apesar de simples, o vídeo é o segundo mais visto da personagem, ficando atrás apenas de “World is Mine”.

5.2 – World is Mine

Essa é uma das músicas mais famosas da diva virtual. O videoclipe no youtube possuía mais de 9 milhões e 600 mil visualizações até o momento em que foi realizado o trabalho. O videoclipe foi pela primeira vez ao ar no site de compartilhamento de vídeos youtube no dia 13 de dezembro de 2008. Originalmente, apareceu na internet através do site de compartilhamento de vídeos japonês Nico Nico Douga, no dia 6 de dezembro de 2008. Alguns dias depois, foi para o Youtube, atingindo os expectadores ocidentais não falantes da língua japonesa.

A letra da música diz que ela é a princesa número 1 do mundo e fala como o namorado dela deve se comportar. O vídeo acompanha a letra, retratando o que está sendo cantado em cada cena. O estilo escolhido pelo autor para narrar foi o estilo do

anime, recorrente na cultura pop japonesa. Este estilo se caracteriza por personagens com olhos grandes e cabeças maiores do que a proporção normal do corpo humano. Apesar de as ilustrações originais de Hatsune Miku também apresentarem o estilo anime, essas ilustrações e desenho apresentado no videoclipe apresentam diferenças provavelmente resultantes do fato de não serem do mesmo autor.

O videoclipe começa com um close no rosto de Hatsune Miku, cantando. Ela usa uma coroa e um colar de coroa, como símbolos da realeza, ao cantar que ela é a princesa número um do mundo. Em seguida, em um fundo rosa, aparece um desenho do globo estilizado em branco, para depois aparecer novamente a personagem, dessa vez em cima do globo, com uma mão levada a boca, fazendo um sinal de silêncio (figura 9). Essa imagem da personagem reforça que ela é a número um do mundo e que o mundo pertence a ela.



Figura 9 – Cena do videoclipe “World is Mine” de Hatsune Miku

Fonte: Youtube

Depois, aparece um segundo personagem, um garoto que seria o namorado dela. Na cena em que ele aparece, Miku joga o cabelo sobre ele, dizendo que ele tem que reparar quando o cabelo dela está em um penteado diferente do usual. Em outra cena, a personagem está em um local semelhante a frente de uma loja em um shopping, esperando o namorado. Quando ele aparece, aparece atrasado, de costas para a personagem. Ele olha para o relógio enquanto Miku dá língua para ele (figura 10), que ainda está de costas para ela, enquanto a letra da música diz que é inadmissível que ele a faça esperar.



Figura 10: Cena do videoclipe “World is mine”

Fonte: Youtube

Em outro momento, Miku está de moletom, deitada no sofá, com o cabelo preso e um livro, bem a vontade, falando ao telefone com o namorado (figura 11). Ela diz que gostaria de comer algo doce. O garoto aparece em um balão no canto superior direito, aparentando não estar muito satisfeito. Nas duas cenas, a personagem age como uma princesa, que deve ter todos os seus desejos atendidos por seu namorado, seja quando os dois estão saindo, seja quando ela está em casa, a vontade. Neste vídeo, a personagem é mostrada em diferentes situações do dia a dia: saindo com namorado e em casa.



Figura 11: Cena do videoclipe “World is Mine”

Fonte: Youtube

Em seguida, aparece uma imagem de Hatsune Miku admirando o garoto vestido de príncipe montado em um cavalo branco. Depois disso, outra imagem, dessa vez do

garoto vestido de príncipe ajoelhado segurando a mão da personagem vestida de princesa, para a seguir mostrar Miku cochilando no sofá, enquanto o sonho dela aparece em um balão de pensamentos. Aqui, os desejos de Hatsune Miku em ter um príncipe só para ela são ressaltados quando ela imagina o namorado como um príncipe em seu cavalo branco. Ela quer que ele satisfaça todas as suas vontades.

Os dois personagens aparecem dançando, ela com alhos-poró nas mãos e ele com cebolinhas (figura 12). Esta cena remete ao videoclipe de “Levan Polka”, no qual Hatsune Miku dança com um alho-poró. Porém, desta vez, o personagem que assume o papel de namorado da personagem neste videoclipe também dança, com ramos de cebolinha no lugar do alho-poró. A cebolinha, assim como o alho-poró, é um item recorrente na culinária japonesa.



Figura 12 – Cena do videoclipe “World is Mine” de Hatsune Miku

Fonte: Youtube

Há uma cena em que o garoto está bravo com Hatsune Miku, com o punho levantado. A personagem olha para ele com olhos brilhante e, achando-a muito fofa, ele não consegue ficar bravo e coloca a mão sobre a cabeça de Miku. Essa parte desse videoclipe mostra uma persona mais fofa de Hatsune Miku, ao mesmo tempo em que esta é controladora, utiliza-se desta fofura para controlar o rapaz.

A cena final deste videoclipe começa com o garoto acariciando um cachorro, o que faz com que Miku fique com ciúmes. Ele solta o cachorro para salvar a personagem de ser atropelada por uma bicicleta. Nessa parte do videoclipe, na música, Miku canta

“mas eu acho que você é ainda mais perigoso”, comparando o garoto ao perigo de quase ter sido atropelada. Hatsune Miku tem medo do que o rapaz é capaz de fazer com ela, da vulnerabilidade que ela sente quando está com ele. Por isso, o namorado da personagem representa para ela um perigo maior do que o de ser atropelada.

Por último, nos segundos finais, os dois se encaram de frente um ao outro até que Hatsune Miku beija o namorado (figura 13).



Figura 13: Cena do videoclipe “World is mine”

Fonte: Youtube

Neste videoclipe, Hatsune Miku é personagem principal de uma história de amor. A personagem assume uma persona ciumenta, por vezes maltrata seu namorado, enquanto, outras vezes, mostra-se amorosa e carinhosa. Ela quer, acima de tudo, que ele dê atenção a ela e somente a ela. Os dois são comparados diversas vezes a príncipe e princesa, porém, seu modo de agir é diferente daquele geralmente demonstrado nos contos de fada tradicionais. Além disso, na maior parte do videoclipe, os personagens apresentam-se em situações do cotidiano de adolescentes normais, como ir para o shopping, para o parque e falar com o namorado ao telefone.

De certa forma, a abordagem utilizada para a personagem Hatsune Miku e para o personagem namorado dela aproxima-se da realidade, fazendo com que os dois sejam um espelho da realidade. Beth Brait ilustra muito bem em “A personagem” essa característica de reflexão da condição humana na construção do personagem.

Podem ser observados símbolos relacionados com a realeza em “World is mine”, como a coroa, o cavalo branco e as roupas amarelas em alguns momentos do videoclipe. Neste caso, são símbolos para representar o que Miku quer ser para seu namorado e o que ele representa para ela, diferentemente do próximo videoclipe a ser analisado, “Cendrillon”, no qual os personagens de fato assumem o papel de príncipe e princesa de contos de fadas.

Também é interessante observar que os elementos presentes no videoclipe referentes à realeza são ligados à realeza européia, e não a uma que seja tipicamente japonesa. A coroa, o vestido armado, que aparece em determinada parte, a roupa do príncipe e o cavalo branco todos são símbolos carregados de significados ligados a Europa medieval. Ao mesmo tempo, o videoclipe apresenta valores presentes no cotidiano japonês, como Miku ficar envergonhada com as representações em público do afeto do namorado.

Além disso, o desenvolvimento das ações de Hatsune Miku durante o videoclipe pode ser demoninado de *tsundere*, tipo de personagem bastante recorrente nos animes e mangás. A *tsundere* é uma personagem que, no início, é fria e hostil em relação a outro personagem, mas que, ao decorrer da trama, vai mostrando seu lado mais caloroso e amigável. O tipo de personagem denominado *tsundere* é considerado fofo nos animes e mangás nos quais estes personagens aparecem.

5.3 – Cendrillon

“Cendrillon” é o nome francês para o famoso conto de fadas “Cinderela”. O videoclipe apresenta uma releitura dessa história, tendo como protagonistas Hatsune Miku e Kaito, também personagem de VOCALOID 1. No Youtube, o videoclipe apresenta, desde que foi colocado no site em 29 de dezembro de 2008 até a realização deste trabalho, mais de 1 milhão e 600 mil visualizações. Diferente de outros vídeos da personagem presente no youtube, a descrição deste encontra-se em espanhol, o que, possivelmente, significa que o usuário que o colocou pela primeira vez

no site é de um país falante da língua. A maioria dos outros videoclipes em geral apresenta descrições em japonês ou em inglês.

Todo o videoclipe é feito a partir de imagens estáticas que tem aparência de desenhos feitos a mão. No início do videoclipe, um relógio aponta para 10 para meia noite, avança rápido até que seus ponteiros cheguem nas 12 horas (figura 14). A câmera nessa parte do videoclipe é trêmula, dando a aparência de filme antigo à sequência. Na história original de Cinderela, a esta são concedidas pela fada madrinha roupas da realeza e uma carruagem para que ela pudesse comparecer a festa dada pelo príncipe. Porém, as roupas e carruagem somem ao badalar da meia noite, por isso a evocação ao relógio logo no início da narrativa desse videoclipe.



Figura 14: Cena do videoclipe “Cendrillon”

Fonte: Youtube

Assim que os ponteiros chegam na meia noite, entra uma tela preta e a música começa a tocar. Há uma sequência rápida de imagens da carruagem, dos pés de Hatsune Miku e da mão dela segurando uma faca. Em seguida, aparece um castelo atrás da personagem, que seria do príncipe

Outra sequência rápida de imagens toma conta da cena: Hatsune Miku sozinha em uma floresta de pinheiros, uma pessoa mascarada, Miku aparentemente fazendo sinal de recusa e então a pessoa mascarada a ameaça e coloca uma faca em sua mão (figura 15). Até esse momento, o expectador ainda não tem pistas o suficiente para entender o porque da faca.



Figura 15: Cena do videoclipe “Cendrillon”

Fonte: Youtube

Na próxima cena, Miku já está na festa, triste. Ela vê o príncipe e este a vê, ficam se olhando por um momento e depois vão dançar juntos. O príncipe sobe uma escada que há no salão e a chama para subir, Miku aceita. Hatsune Miku está feliz até que vê a pessoa mascarada e lembra porque veio a festa e fica atordoada. A pessoa mascarada misteriosa sorri perversamente.

A donzela decide contar ao príncipe tudo que acontecia e novamente aparece o relógio, se aproximando da meia noite. O príncipe sorri e coloca a mão no rosto de Miku como quem diz que vai ficar tudo bem. Miku aponta a faca para ele. A imagem troca para uma máscara e em seguida a mesma máscara quebrada. A máscara remete aos bailes de máscaras e ela quebrada faz aumentar a impressão de que o príncipe foi ferido gravemente pela faca que Hatsune Miku carregava.

Quando a cena volta para o príncipe, este tira a mão do corte e revela que apenas o tecido foi cortado. Ele pega a mão de Hatsune Miku e a puxa para fora do salão. A última imagem do videoclipe mostra os dois saindo do salão e o sapatinho de cristal ficando na escada, como no conto original (figura 16).

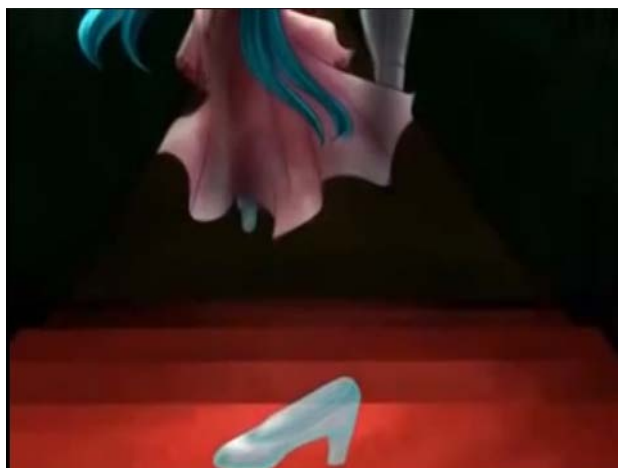


Figura 16: Cena do videoclipe “Cendrillon”

Fonte: Youtube

Em “Cendrillon” a personalidade de Hatsune Miku depende de sua relação com o outro. Ela recusa a oferta da pessoa mascarada, interage com o príncipe, não quer matá-lo. O que se pode perceber da personagem neste videoclipe é que esta é uma plebéia, se apaixonou pelo príncipe e que está em um dilema por não querer matar o príncipe e ao mesmo tempo temer a ameaça que lhe foi feita.

O videoclipe, ao se propor a ser uma releitura de um conto famoso, mantém alguns dos pontos principais da trama (a plebéia, o príncipe, o sapatinho de cristal e o relógio). Porém, muda completamente o sentido da história ao trocar a fada madrinha por alguém misterioso que lhe faz uma ameaça. Além de retirar outros pontos importantes na trama original (a madrasta e as irmãs malvadas, a busca do príncipe pela dona do sapatinho de cristal). Para construir essa narrativa, o autor utilizou imagens estáticas que se moviam de acordo com a música e com o que se queria que fosse revelado ou não.

Da mesma maneira que o videoclipe “World is mine”, em “Cendrillon” são retratados símbolos da realeza da Idade Média Européia. Ao propor a releitura do conto de fadas, o autor manteve os elementos ocidentais da trama, optando por modificar apenas a história e o andamento da mesma.

A música presente no videoclipe é cantada pelos personagens Hatsune Miku e Kaito. Esse não é o único videoclipe em que os dois personagens tem uma relação amorosa. Alguns fãs de VOCALOID criam relações entre alguns personagens do

programa, como por exemplo, Hatsune Miku e Kaito terem um relacionamento amoroso e Hatsune Miku e Megurine Luka serem melhores amigas.

5.4 – Popipo

Popipo foi colocado pela primeira vez no youtube no dia 2 de fevereiro de 2009. Possui mais de 7 milhões e 600 mil visualizações desde sua publicação até a realização deste trabalho. Neste videoclipe, Miku fala sobre suco de vegetais, no estilo semelhante ao pop art, recorrente das propagandas japonesas. Porém, o videoclipe não foi criado para divulgar nenhuma marca específica do produto.

O videoclipe começa com uma imagem de 4 sabores de suco de vegetais e o rosto sorridente caricaturizado no estilo anime de um fazendeiro de cabelo azul, fazendo um sinal de “ok” com o dedão para a câmera. A seguir, Hatsune Miku aparece dançando.

Em seguida, a personagem balança o suco de vegetais freneticamente para a câmera e diz: “Você gosta de suco de vegetais, não gosta? Eu decidi que você deve gostar, então beba meu suco de vegetais!” (figura 17).



Figura 17 – Cena do videoclipe “Popipo” de Hatsune Miku

Fonte: Youtube

A seguir, vemos uma imagem estática de Hatsune Miku caindo com uma caixa cheia de legumes, derrubando-os. Em cima da imagem, há um preço, em ienes, aumentando de valor, até chegar a 200 ienes, valor que ela diz na letra ser o custo do suco de vegetais. Depois, a personagem volta a dançar do mesmo jeito que

anteriormente, mas dessa vez de corpo inteiro. Ao mesmo tempo que ela dança, aparecem nos cantos da tela pessoas vestidas de vegetais (figura 18).



Figura 18: Cena do videoclipe “Popipo”

Fonte: Youtube

Aparecem por alguns segundos imagens de outros personagens de VOCALOID bebendo o suco de vegetais. Hatsune Miku grita, feliz, enquanto hiraganas e katakanas (silabários japoneses) da letra “a” saem de sua boca. Miku cai sobre uma pilha de vegetais e o videoclipe acaba com a personagem abrancando uma garrafa do suco de vegetais (figura 19).



Figura 19: Cena do videoclipe “Popipo”

Fonte: Youtube

“Popipo” é um videoclipe bastante colorido, possui muitas cores vibrantes durante todo o seu desenvolvimento. A freneticidade deste videoclipe e o exagero nas

cores são característicos das propagandas japonesas modernas. Elementos que fogem do comum, como as pessoas vestidas de vegetais, também são elementos comuns a esse estilo. A presença de cores vibrantes durante todo o videoclipe também remete às variadas cores existentes nos vegetais. A cor mais presente é o verde, cor do suco que Miku segura, cor de vários vegetais e, além disso, é a cor dos cabelos da personagem e de sua roupa original.

Neste videoclipe, Hatsune Miku assume uma persona frenética, ela adora o suco de vegetais e quer que todos o adorem também. Está a todo momento cheia de energia e a música acompanha o ritmo acelerado da personagem.

A personalidade da personagem, neste caso, é moldada a partir do suco de vegetais, ela não demonstra comportamentos que não sejam relacionados ao suco. Enquanto nos videoclipes anteriores a personalidade de Hatsune Miku era definida a partir de uma situação ou da relação que ela tem com outras pessoas, neste videoclipe, sua personalidade foi definida a partir de sua relação com o suco de vegetais. Uma possível razão para isso é que o videoclipe foi feito a partir de uma narrativa publicitária, evidenciando o produto, utilizando a personagem como uma espécie de garota propaganda para o produto.

5.5 – Yandere Miku scissorsroid

Este video está no youtube desde o dia 4 de Julho de 2010 e possui mais de 1 milhão e 700 mil visualizações desde sua publicação até a realização deste trabalho. Neste videoclipe, podemos observar mais claramente como a personalidade e as ações da personagem Hatsune Miku dependem do que o autor de seus videoclipes quer expressar. Foi escolhido para este trabalho justamente pela personalidade que a personagem assume no decorrer do mesmo. A personagem Megurine Luka também está presente neste videoclipe.

A música do videoclipe é assustadora, para agregar ao clima do mesmo. Este videoclipe é composto por imagens estáticas. Ele começa com um close da mão de Hatsune Miku segurando uma tesoura. A seguir, mostra-se o rosto da personagem, com raiva. Na letra, ela diz “desculpe-me, Luka, eu não posso tolerar mais isso”.

A personagem observa com raiva Megurine Luka, sorrindo, puxando o braço de um garoto (figura 20). Ela diz na música “se você quer culpar alguém, culpe o mestre”. A seguir, uma imagem de Miku e Luka frente a frente assume a tela, na imagem, Luka aparenta estar elogiando Miku. Enquanto isso, Miku canta “ eu estava feliz de ter uma irmã mais nova, nós praticávamos canto juntas”. Aparece uma imagem das duas segurando um papel juntas, cantando.



Figura 20: Cena do videoclipe de “Yandere Miku scissoroid”

Fonte: Youtube

Em determinado momento do vídeo, a personagem fica paranóica, coloca as mãos nos ouvidos com cara de desespero, tira as mãos dos ouvidos e vê uma tesoura em cima de um móvel. Nesta parte da música, Miku diz: “se eu tiver que dividir meu mestre com alguém, prefiro não ter nenhuma irmã”.

Miku segura a tesoura, com um sorriso e lágrimas em seu rosto, dizendo que quer ter seu mestre de volta e que é tudo culpa de Luka. Há um flashback de cenas com Megurine Luka, para ressaltar a raiva que Hatsune Miku está sentindo dela. Miku diz que pegou um par de tesouras e que vai ao quarto em que Luka está dormindo para cortar o cabo que carrega Luka e deixá-la dormir para sempre.

Quando Miku finalmente coloca a tesoura envolta do cabo de Luka (figura 21), ela hesita e lembra de todos os momentos bons que teve com a irmã. Luka acorda e diz “estou tão feliz em vê-la, minha irmã. Você não vem ao meu quarto já faz bastante tempo.”. Luka, feliz, pergunta a Miku o que ela iria ensiná-la naquele dia. Miku fica

assustada com a situação. De repente, a música para e a tela fica preta. Luka diz “eu estava brincando” com uma voz bastante severa.



Figura 21: Cena do videoclipe de “Yandere Miku scissoroid”

Fonte: Youtube

Na última cena, Luka mata Miku com uma faca, para ter o mestre só para ela (figura 22).



Figura 22: Cena do videoclipe de “Yandere Miku scissoroid”

Fonte: Youtube

Neste videoclipe, Hatsune Miku assume uma persona egoísta e totalmente voltada a agradar seu mestre. A personalidade da personagem se torna assassina devido a esse egoísmo e a raiva que ela cria da personagem Megurine Luka. Ao decorrer do

videoclipe, vai-se criando um clima de ódio e rancor, para, no final, Miku lembrar de todos os momentos bons que teve e decidir que não consegue matar a irmã.

O final do videoclipe é uma reviravolta na trama, quando achamos que Hatsune Miku irá matar Megurine Luka, esta última que assume o papel de assassina. A expectativa é quebrada no momento em que a música para e a tela preta assume seu lugar na tela. No momento em que isso acontece, o expectador sabe que algo vai acontecer.

O mestre das duas personagens aparece muito pouco no videoclipe, mas a trama, as ações e personalidade das duas giram em torno da existência dele. Supõe-se que ele as criou para cantar para ele e que criou Hatsune Miku primeiro. Quando a figura do mestre aparece, este não possui rosto, ressaltando que o que ele pensa e como ele age não é relevante para a história. Não se diz o que esse mestre pensa da atitude das duas, não é evidenciado se este sabe ou não do plano de Miku ou até mesmo do plano de Luka em matar uma a outra.

Este videoclipe evidencia que a personalidade de Hatsune Miku depende da interação de seus fãs e do que estes escolhem fazer com sua imagem. A persona assumida pela personagem neste videoclipe diferencia totalmente da mostrada em outros, ao Hatsune Miku se mostrar capaz de matar sua própria irmã apenas para ter seu mestre somente para si mesma.

A palavra *yandere*, do título, refere-se a mais um tipo recorrente de personagem nos animes e mangás. *Yandere* é uma garota que se mostra doce e meiga para todos, mas que é capaz de matar quem entrar em seu caminho para ficar com seu amado. A personagem que é *yandere* não admite que ninguém tenha demasiado contato com o alvo de seu amor, ela quer que ela e somente ela assuma esse papel. E, em alguns casos mais extremos, a *yandere* é capaz de matar o próprio amado, no caso de ela não conseguir ficar com ele e ele preferir outra garota.

Mesmo que Hatsune Miku assuma a persona assassina, ela continua sendo retratada como uma menina de idade colegial, inocente. Ela é quase como uma vítima do próprio destino em “Yandere Miku scissoroid”.

5.6 – Reboot

Este videoclipe foi colocado pela primeira vez no youtube no dia 13 de dezembro de 2012 e possui mais de 300 mil visualizações desde que foi colocado no canal de compartilhamento de vídeos até a realização deste trabalho. A música é cantada pelas personagens Hatsune Miku e Megurine Luka e ambas participam da trama desenvolvida durante o videoclipe. Há ainda uma terceira personagem, de nome Samune Zimi, criada pelo autor da música e do videoclipe, com sua própria voz, modificada para parecer feminina e que a nomeou com seu sobrenome (Samune) e nome inspirado no seu próprio (Jimi).

A primeira cena é de um nascer do sol, com a silhueta de três garotas ao longe. A seguir, uma delas, uma menina de cerca de 10 anos de idade de cabelos castanhos, entrega presentes a cada uma das outras duas, que vemos que são Hatsune Miku e Megurine Luka, também crianças. As duas os abrem e percebem que são pingentes de estrelas douradas e a garota que lhes deu mostra que também possui um igual. As três seguram no alto seus pingentes juntos (figura 23).



Figura 23: Cena do videoclipe “Reboot”

Fonte: Youtube

Na próxima sequência, as três estão andando na calçada, debaixo do mesmo guarda-chuva. Elas percebem que parou de chover e retiram o guarda-chuva, rindo. Em seguida, as três aparecem tomando sorvete (o de Miku é verde, como seu cabelo, o de

Luka também é da mesma cor de seu cabelo, rosa, e o da terceira garota é azul). As três meninas parecem estar se divertindo, rindo juntas, até que Luka bate no ombro de Miku, brincando, e o sorvete desta cai no chão (figura 24). Miku, brava, derruba o de Luka no chão também e as duas começam a brigar. A outra garota fica preocupada com a situação. O pingente de Luka, que estava em sua bolsa, sai voando e cai no meio da rua. Preocupada, a garota vai correndo resgatar o pingente. Porém, um caminhão passa na hora em que ela está lá e a atropela.



Figura 24: Cena do videoclipe “Reboot”

Fonte: Youtube

Miku culpa Luka pela que aconteceu, a ignora na escola e corta contatos com ela. Samune Zimi, como um fantasma, observa todas essas cenas. A seguir, o fantasma da garota, desamparado, está sentado no chão de uma calçada. Ela olha para a frente e vê Luka, dessa vez adulta, passando à sua frente. A garota fantasma decide segui-la.

Megurine Luka entra no que parece ser sua sala de trabalho e se depara com Hatsune Miku a esperando. Quando ela a vê, sai correndo, mas Miku segura sua mão e não a deixa ir (figura 25). Miku pede desculpas a Luka.



Figura 25: Cena do videoclipe “Reboot”

Fonte: Youtube

Hatsune Miku e Megurine Luka mostram ainda possuir os pingentes, na forma de colar e de brinco (figura 26). Na última cena do videoclipe, as duas olham a noite estrelada juntas, a garota fantasma fica feliz ao observá-las e some. Por último, vê-se novamente as três, crianças, segurando juntas seus pingentes.

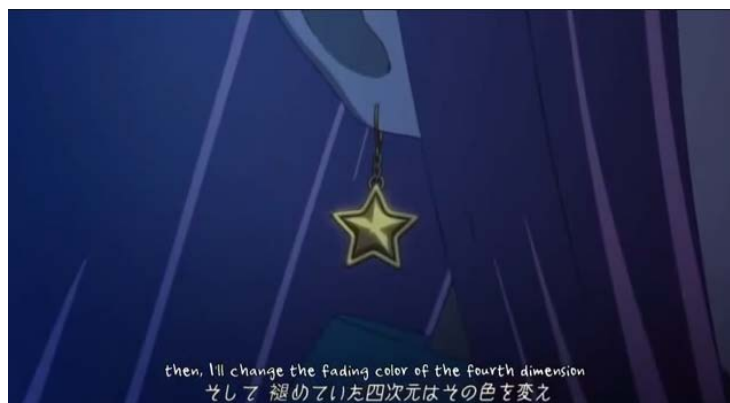


Figura 26: Cena do videoclipe “Reboot”

Fonte: Youtube

Neste videoclipe, observa-se novamente uma relação entre dois personagens de VOCALOID, Hatsune Miku e Megurine Luka, como melhores amigas. Zimi atua como codjuvante durante todo o videoclipe, quando as três garotas se encontram, ela fica sempre um pouco de fora, atua mais como observadora. Apesar disso, ela é essencial para o desenvolvimento da trama, é ela quem dá os pingentes às duas amigas e sua morte desencadeia o desentendimento entre as duas. Ao mesmo tempo, pode-se observar que esta personagem depende de Hatsune Miku e Megurine Luka, comportamento exemplificado ao esta permanecer como um fantasma e ir embora somente quando as duas amigas fizerem as pazes, anos depois.

Em nenhum momento do videoclipe são mostrados outros personagens, como possíveis parentes da vítima ou pais das meninas, a trama é toda desenvolvida levando em consideração somente a relação entre as três. Sendo assim, a personalidade de Hatsune Miku neste videoclipe é desenvolvida a partir dessa relação. Não se vê como a personagem se comporta em outras situações possíveis de seu cotidiano. Os traços mais

marcantes da personalidade de Miku em “Reboot” são a raiva que a personagem adquiriu com a morte da amiga e, posteriormente, o remorso que esta sentiu ao colocar a culpa do incidente em sua outra amiga, Luka.

O pingente de estrela assume o papel de símbolo incontestável da amizade que as três meninas possuíam e símbolo de que nenhuma das duas esqueceu de Zimi, nem uma da outra, apesar de todos os conflitos existentes. Pode ser observado que o autor deste videoclipe utilizou diversas técnicas cinematográficas aplicadas ao estilo de animação para ressaltar a importância dessa amizade, o que o pingente representa e as emoções das personagens durante a trama. O videoclipe começa com o nascer do sol e, ao decorrer do mesmo, passa para o dia, para terminar com a noite e as estrelas. O autor pode ter utilizado do recurso da passagem de tempo para simbolizar o início, climax e resolução dos problemas da trama.

Diferentemente de “Cendrillon”, onde a trama e a personalidade de Hatsune Miku são desenvolvidos a partir de uma situação, em “Reboot”, esses dois elementos são constituídos através da relação entre as três amigas e o que essa relação representa para elas. Assim como em “World is mine”, a personalidade de Miku aparece quando esta se relaciona com o outro.

5.7 Comparação da análise dos vídeos

Nos vídeos analisados, Hatsune Miku exibe diferentes facetas de sua personalidade. Sua ilustração original, no estilo mangá, é de uma adolescente de aparência um tanto inocente e alegre. Em todos os vídeos, a personagem manteve esse aspecto, agindo como uma menina jovem. Suas ações foram diferentes em cada vídeo, em “The World is Mine”, agiu como uma menina mimada, exigindo o garoto só para si, em “Cendrillon”, recusou-se a matar o príncipe, mesmo sob ameaças, em “Yandere Miku”, exibiu sua persona assassina e egoísta. Em “Reboot”, a personagem mostrou-se orgulhosa, colocando a culpa em Megurine Luka, para depois se redimir e fazer as pazes com a mesma. Em “Popipo”, Miku é frenética e em “Levan Polka”, ela simplesmente balança um alho-poró no ar.

Porém, todos esses vídeos apenas exibem facetas diferentes de uma mesma personalidade, a personalidade menininha, inocente e delicada de Hatsune Miku. Mesmo seis anos depois de seu lançamento como uma versão do programa VOCALOID, ela permanece com as mesmas características. A personagem não assumiu, por exemplo, o papel de uma mulher mais madura, adulta. Mesmo quando ela aparece adulta em “Reboot”, não exibe características mais sensuais típicas de outras personagens femininas.

Isso é diferente de dizer que ela não é de nenhuma maneira sexy. O aspecto sexy de Hatsune Miku se atém ao visual de estudante colegial da personagem e a sua inocência.

Os autores que criam peças com a personagem Hatsune Miku não criam uma personalidade nova para ela. Esses autores optam por exibir diferentes facetas da personalidade da personagem, conforme a trama pede. Mesmo com essas diferenças em ações, nenhuma dessas é inesperada de sua personalidade meiga e menina. O que foge mais desse padrão é o vídeo “Yandere Miku scissoroid”, por causa do assassinato. Porém, o assassinato faz parte de sua vontade de manter o garoto de quem gosta para si, apesar da atitude um tanto exagerada, querer um garoto somente para si mesma é uma atitude comum entre garotas colegiais.

Capítulo 6 - Análise de um show da personagem Hatsune Miku

O show analisado aconteceu na cidade de Sapporo, Japão, em 2011. O videoclipe da gravação completa do mesmo possui mais de 800 mil visualizações desde que foi colocado no youtube até a realização deste trabalho. O show completo possui aproximadamente 1 hora e 40 minutos de duração.

No começo do show, os fãs balançam no alto alhos-poró de neon. Hatsune Miku aparece no show pela primeira vez flutuando acima do palco (figura 27), com cabelo ao vento, cantando uma música calma. Ela se dissolve no ar, juntamente com o final da música.



Figura 27: Começo do show de Hatsune Miku em Sapporo

Fonte: Youtube

A seguir, a personagem surge no palco. Ao decorrer do show, Miku faz caras típicas do estilo anime, é extrovertida, anda pelo palco, dança e até interage com o público em alguns momentos. Na maior parte do show, Hatsune Miku aparece com suas roupas originais, porém, também aparece com outras roupas. Em uma música que mistura o estilo tradicional das músicas japonesas com a música pop, a personagem usa um quimono curto e um leque. Já em outra música que possui um toque de estilo gótico, Miku aparece no palco com pele branca, olhos vermelhos, roupas pretas e cabelos azuis, aparência semelhante a de um vampiro, das lendas européias.

O show utiliza dos recursos específicos do holograma para expressar a personagem Hatsune Miku e brinca com a questão da personagem não ser real, ao

colocá-la no alto, flutuando e ao fazê-la aparecer e desaparecer em meio ao ar. Também brinca com a não realidade da personagem ao fazê-la sumir em um segundo e aparecer em outro com roupa totalmente diferente e até mesmo pele e cabelos de cores diferentes. Com um cantor de carne e osso, o mesmo não seria possível.

Provavelmente, toda a parte da personagem no show foi pré-programada, mas isso não impediu que esta interagisse com os fãs. Em determinado momento do show, ela grita algo para os fãs e coloca a mão no ouvido, esperando resposta. Os fãs não ligam se Hatsune Miku não os escuta de verdade, estes gritam como em qualquer outro show. Logo em seguida, a personagem se apresenta, diz que seu nome é Hatsune Miku e pula com os braços para cima, feliz.

Várias músicas criadas por fãs estão presentes no show, juntamente a outras criadas pela empresa detentora dos direitos autorais de Miku.

Também estão presentes no show os personagens Kagamine Rin e Kagamine Len, Megurine Luka e Kaito, todos da Crypton Future. Igualmente a Hatsune Miku, estes outros personagens trocam de roupa o tempo todo, de acordo com a música. Por exemplo, os gêmeos Kagamine Rin e Len usaram roupas góticas em uma determinada música que misturava o estilo gótico com a música pop japonesa. Os personagens que outras empresas desenvolveram para o VOCALOID não estão presentes no show, por este ser realizado pela Crypton Future. Apesar de a empresa Yamaha desenvolver o produto, as ações de divulgação de cada versão de VOCALOID são de responsabilidade de cada empresa desenvolvedora dos produtos.

A persona que Hatsune Miku assume durante o show é a da diva. Ela assume o palco como seu, usa ele e a tecnologia do holograma ao seu favor. Durante todo o show, ela anda pelo palco, interage com o público, dança e coloca o seu papel como diva em evidência. Seu comportamento pode ser comparado ao das divas adolescentes japonesas, que brincam com o público, mostram sua fofura durante os shows, deixam transparecer que ainda são um pouco crianças, mas que, ao mesmo tempo, demonstram seu lado sexy. Esse é um tipo de persona bastante presente no imaginário erótico japonês, a menina inocente e sexy, no caso de Hatsune Miku, e muitas vezes das divas adolescentes também, o erótico é enfatizado pelo uniforme escolar.

É pertinente observar que os autores do show utilizaram os recursos tecnológicos disponíveis para ressaltar a persona diva de Hatsune Miku e a impressão de que a personagem é dona do show, que domina aquele espaço.

Capítulo 7 – Conclusões

Como pode ser visto ao longo do trabalho, os fãs de Hatsune Miku que criaram material utilizando a voz e imagem da mesma foram essenciais para o enorme sucesso da personagem. Apesar de a empresa Crypton Future fornecer uma pequena ficha com dados gerais da personagem, foram os fãs quem realmente deram vida a ela. A Crypton Future, empresa detentora dos direitos de Hatsune Miku, provavelmente não teria realizado o show holográfico, nem outras iniciativas a cerca da personagem se não fosse pelo sucesso que os fãs a proporcionaram. Nada faz sucesso sem fãs, é claro, porém, neste caso, os fãs não somente torceram pela personagem, eles se apropriaram da imagem e voz de Hatsune Miku e evidenciaram diferentes facetas da personagem nos vídeos que criaram.

Cada autor escolhe como quer que a personagem se comporte, como quer que ela se insira na trama. Por isso, temos exemplos de vídeos em que a persona da personagem aparece de jeitos totalmente diferentes. Em “World is mine”, Hatsune Miku é possessiva e ciumenta, quer que seu namorado faça o que ela quer. Já em “Yandere Miku”, a personalidade possessiva e ciumenta de Miku se manifesta no desejo da personagem em matar sua irmã, para que seu mestre volte a ser só seu.

Em “Cendrillon”, vemos uma releitura do famoso conto de fadas Cinderela e vemos que a personalidade de Hatsune Miku se define na negação em matar o príncipe por quem se apaixonou. A personalidade da personagem é definida por outro fator em “Reboot”, a amizade desta com Megurine Luke e Samune Zimi. E em “Popipo”, o que define como sua personalidade vai estar retratada é sua paixão por suco de vegetais.

Como já foi dito antes, todas essas personas são maneiras diferentes de retratar uma mesma personalidade, a da menina inocente, doce e fofa. Em nenhum dos vídeos, sua imagem foi modificada para que ela fosse adulta e sedutora. Os fãs gostam de como Hatsune Miku foi criada. Uma prova disso é que sua versão americana, mais madura e de rosto mais sério, não é utilizada por nenhum autor para a criação de seus vídeos.

Também pode-se observar diferentes recursos para a retratação da trama e da personalidade da personagem. Todos os vídeos utilizam o estilo anime de desenho, com a especificidade de cada autor, porém, alguns utilizam da animação enquanto

outros utilizam de desenhos estáticos. A estética de “Reboot” é muito bem trabalhada, o autor utilizou bem de luz e sombra e o estilo de animação se assemelha a o dos animes mais bem animados da atualidade. Já “Cendrillon” e “Yandere Miku scissoroid” diferem bastante de “Reboot” nesse aspecto, ambos utilizam imagens estáticas, que parecem ter sido desenhadas a mão. “Yandere Miku scissoroid” usa do desenho também para dar mais ênfase a visceralidade da temática e dos sentimentos dos personagens envolvidos. Enquanto isso, em “Popipo”, as cores são vivas e vibrantes, destacando a freneticidade da música e do videoclipe, no estilo comumente utilizado em propaganda japonesas. Em “The World is mine”, a animação evidencia os personagens e deixa de lado elementos do cenário, que são desenhados de maneira simplificada, enquanto os personagens recebem mais detalhes. Por último, o videoclipe de “Levan Polka” utiliza o estilo chibi, diferente dos outros vídeos.

No show realizado com a imagem da personagem, a persona que Hatsune Miku exhibe é a da diva, que domina o palco e interage com os fãs. A tecnologia do holograma é bastante explorada durante o show e contribui para a faceta diva da personalidade, é como se Hatsune Miku também assumisse a tecnologia e a utilizasse a seu favor, como bem entende.

As diferentes personas assumidas por Hatsune Miku ao longo dos videoclipes refletem a apropriação que os fãs fizeram da personagem. Como ela age e como ela se relaciona com o outro é definido pelo autor de cada videoclipe. Hatsune Miku está sempre construindo sua personalidade a partir da relação que ela tem com o outro, seja com uma amiga, namorado ou até com o suco de vegetais. Cada autor define qual faceta da personagem ele irá utilizar e como irá trabalhá-la. Esse aspecto da diva virtual faz parte da novidade do fenômeno em que ela se tornou.

Hatsune Miku não é só uma personagem criada para vender um produto, ela adquiriu vida nas mãos de seus fãs e uma personalidade dinâmica que contagia cada vez mais pessoas pelo mundo, que podem vir a ser novos autores para novos vídeos da diva virtual.

Bibliografia

COMPARATO, Doc. Da criação ao roteiro – Edição revista e comparada, com exercícios práticos. Rio de Janeiro: Rocco, 1995.

BRAIT, Beth. A personagem. São Paulo: Ática, 1985.

Bibliografia consultada

LEVY, Pierre. Cibercultura. Rio de Janeiro: Editora 34, 1999.

CORRÊA, Laura Josani Andrade. Breve História do Videoclipe.

KENMOCHI, Hideki. VOCALOID and Hatsune Miku phenomenon in Japan. Tokyo, 2010.

CARVALHO, Claudiane. Sinestesia, ritmo e narratividade: interação entre música e imagem no videoclipe.

COELHO, Lilian Reichert. As relações entre canção, imagem e narrativa nos videoclipes.

PONTES, Pedro. Linguagem dos videoclipes e as questões do indivíduo na pós-modernidade.

Galbraith, Patrick W. The Otaku Encyclopedia: An Insider's Guide to the Subculture of Cool Japan. Kodansha International, 2009.

Glossário

Anime – Animação japonesa de estilo semelhante ao manga, os personagens possuem cabeças maiores do que a proporção normal do corpo humano, olhos grandes e expressões exageradas

Chibi – Estilo caricaturesco de anime/mangá, utilizado em geral para destacar aspectos fofos do personagem. O estilo consiste em uma cabeça ainda maior que a do anime tradicional e expressões ainda mais exageradas.

Cosplay – Abreviação de “costume play”, atividade na qual os participantes utilizam roupas e acessórios para representar um determinado personagem, geralmente de animes, mangás, histórias em quadrinhos, video games e filmes.

Hentai – Mangá/anime de teor erótico.

Mangá – História em quadrinhos japonesa. Personagens possuem cabeças maiores do que a proporção normal do corpo humano.

Tsundere – Tipo de personagem presente nos animes e mangás. É uma garota que no início da trama é rude e azeda em relação a outros personagens, mas que, ao decorrer da trama, mostra seu lado doce e carinhoso.

Yandere – Tipo de personagem presente nos animes e mangás. A *Yandere* no início se mostra doce e gentil, mas é capaz de tomar atitudes extremas, como matar alguém, para manter o garoto de quem gosta somente para si mesma.